

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN
MELALUI PENGGUNAAN MEDIA LOTTO ANGKA PADA ANAK
KELOMPOK A RA AL ISLAM 2 SURAKARTA
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Fitria Maharani¹, Rukayah², Siti Kamsiyati²

¹ Program Studi PG-PAUD, Universitas Sebelas Maret

² Program Studi PGSD, Universitas Sebelas Maret

Email: maharanif40@yahoo.com, rukayah@staff.uns.ac.id, siti_pdsd_fkkip@yahoo.co.id

ABSTRAK Tujuan dalam penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan melalui media lotto angka pada anak kelompok A RA Al Islam 2 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus dilaksanakan pada empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek dan sumber data pada penelitian ini adalah 16 anak kelompok A RA Al Islam 2 Surakarta dan guru kelompok A. Teknik pengumpulan data dilaksanakan melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan penugasan. Validitas data yang digunakan adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kritis dan deskriptif komparatif. Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal bilangan anak pada setiap siklus. Pada pratindakan diperoleh data dari 16 anak terdapat 4 anak (25%) sudah tuntas. Hasil observasi selama siklus I diperoleh data dari 16 anak terdapat 11 anak (68,75%) sudah tuntas. Siklus ke II terdapat peningkatan sebesar (87,5%) atau sekitar 14 orang anak yang tuntas. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan melalui media lotto angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak Kelompok A RA Al Islam 2 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016.

Kata Kunci: Perkembangan Kognitif, Mengenal Bilangan, Lotto Angka

ABSTRACT The purpose of this research is to improve the ability to know through lotto numbers in children group A RA Al Islam 2 Surakarta 2015/2016 academic year. This research is a form of classroom action research (CAR). It consist of two cycles. Each cycle consists of four stages. Namely planning, implementation, observation dan reflection. Subject in this study were children in group A of RA Al Islam 2 Surakarta totaling 16 childrens and A group teacher. Data collection technique conducted by observation, interview, documentation and work method. Validity of data used triangulation source and triangulation techniques. Analysis technique of the data used is critical and comparative descriptive analysis. The result of classroom research shows an increase in identification of letters of children in each cycle. Before action, there are 4 childrens or (25%) who were completed. The first cycles completed childrens who were completed up to 68,75% or 11 childrens, in II cycle children who get completed score up to (87,5%) or 14 childrens. According of results of a classroom action research conducted in two cycles can be concluded that applying lotto numbers can increase the ability to know the numbers in children group A RA Al Islam 2 Surakarta 2015/2016 academic year.

Key words: cognitive development, recognize number, lotto angka

PENDAHULUAN

Pengembangan kognitif pada anak usia dini, salah satunya melalui pengenalan matematika. Matematika merupakan salah satu ilmu yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Banyak hal disekitar kita yang selalu berhubungan dengan matematika. Johnson dan Myklebust (Abdurrahman, 2003: 252) mengemukakan, “Matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah memudahkan berpikir.

Konsep yang paling sederhana dalam matematika yaitu mengenal bilangan. Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Merserve (Dali, 1980: 42) menyatakan, “Bilangan adalah suatu abstraksi. Sebagai abstraksi bilangan tidak memiliki keberadaan secara fisik”. Sedangkan Samsudin (2007: 16) berpendapat, “Bilangan adalah jumlah atau kuantitas anggota suatu himpunan benda yang tertentu atau hasil suatu jawaban dari pertanyaan yang menyangkut jumlah tertentu”.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan pada tanggal 11 Januari 2016 pada guru kelompok A RA Al Islam 2 Surakarta, menunjukan bahwa kemampuan anak dalam mengenal bilangan di kelompok tersebut masih rendah, ada beberapa anak yang sudah bisa mampu mengenal bilangan dengan baik namun masih banyak anak yang kesulitan dalam mengenal bilangan. Persentase anak yang mencapai batas ketuntasan dalam mengenal bilangan ada 2 anak atau dalam persentase 25% dari total 16 peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah konsep pembelajaran yang berbeda terutama dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak yang disesuaikan dengan kriteria pembelajaran anak yang seharusnya bersifat kongkret. Anak-anak membutuhkan sebuah media dalam sebuah proses pembelajaran, khususnya anak usia empat sampai lima tahun belum bisa berfikir secara abstrak. Sesuai pendapat Eliyawati (2005: 104), “Peran media dalam kegiatan pendidikan untuk anak usia dini sangat penting mengingat perkembangan anak pada masa berpikir kongkret”.

Suryaningrum (2012: 2), “Lotto merupakan media visual yang mampu membantu anak dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif”. Lotto dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Media lotto dapat divariasikan sesuai kebutuhan pembelajaran diantaranya ada lotto angka, lotto warna, dan lotto pola.

Sujiono (2008: 8.34) menyatakan, “Kelebihan media lotto adalah sebagai berikut; mampu merangsang perkembangan syaraf kognitif anak, mampu mengembangkan kemampuan anak dalam memecahkan suatu masalah, dapat menjalin kerjasama dan bersosialisasi dengan teman kelompoknya saat memainkan media lotto, mengembangkan kemampuan anak dalam membedakan warna dan yang ada pada media lotto (melatih intelektual), mampu mengembangkan edukasi anggota tubuh baik tangan atau jari, mata, membiasakan anak bersosialisasi dengan teman-temannya karena permainan ini dapat dilakukan perorangan dan kelompok dan seru dijadikan permainan saat ada acara kelompok baik itu sekolah, keluarga”. Media lotto angka ini adalah media yang praktis sehingga dapat dimainkan dimanapun.

Penggunaan media kaitannya dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan sangat dimungkinkan pada permasalahan ini karena pembelajaran yang tepat dengan media yang sesuai akan dapat merangsang dalam membilang 1-10 dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangannya. Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas untuk mengkaji kemampuan mengenal bilangan pada anak melalui penggunaan media Lotto Angka. Oleh karena itu peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan melalui Media Lotto Angka Pada Anak Kelompok A RA Al Islam 2 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016”.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan selama dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari tiga pertemuan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dari penelitian ini adalah anak-anak kelompok A RA Al Islam 2 Surakarta yang berjumlah 16 anak, 8 anak laki-laki, dan 8 anak perempuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi, dan penugasan. Wawancara guru kelas dilakukan untuk mencari informasi mengenai kemampuan mengenal bilangan pada anak kelompok A RA Al Islam 2 Surakarta sebelum dan sesudah adanya tindakan. Observasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan mengenal bilangan pada anak, mengamati bagaimana kinerja guru dalam memberikan pembelajaran serta mengamati aktivitas anak selama kegiatan pembelajaran.

Sumber data dalam penelitian adalah data primer dan data sekunder. Data primer meliputi guru dan anak, sedangkan data sekunder adalah arsip/dokumen yang meliputi daftar nilai anak, promes, RKM, dan RKH. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi dan penugasan. Validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik dimana triangulasi sumber dengan cara membandingkan satu data kepada sumber yang berbeda sedangkan triangulasi teknik membandingkan data dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian menggunakan analisis kritis dan analisis deskriptif komparatif. Teknik deskriptif komparatif digunakan untuk data kuantitatif, yakni membandingkan hasil antar siklus. Peneliti membandingkan hasil pada akhir setiap siklus. Teknik analisis kritis berkaitan dengan data kualitatif, yakni mencakup kegiatan untuk mengungkap kelemahan dan kelebihan kinerja guru dan kemampuan anak dalam proses pembelajaran mengenal bilangan. Hasil analisis tersebut dijadikan dasar dalam penyusunan perencanaan tindakan untuk tahap berikutnya. Target keberhasilan penelitian adalah 75% dari jumlah anak atau sekitar 12 anak dari 16 anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di RA Al Islam 2 Surakarta. Berdasarkan analisis data selama penelitian berlangsung menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bilangan pada anak kelompok A RA Al Islam 2 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016 meningkat melalui media lotto angka. Persentase nilai yang diharapkan yaitu 75% disetiap indikator yang akan ditingkatkan.

Penelitian yang dilakukan sebanyak II siklus dimana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Pada setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan, dimana setiap akhir pertemuan ada sebuah penugasan untuk melihat sejauh mana peningkatan serta pemahaman anak terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Pada penelitian mengenal bilangan melalui media lotto angka ini kemampuan yang dicapai dari anak meliputi membilang 1-10 dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangannya. Setiap indikator tersebut diujikan pada pertemuan ketiga disetiap siklusnya.

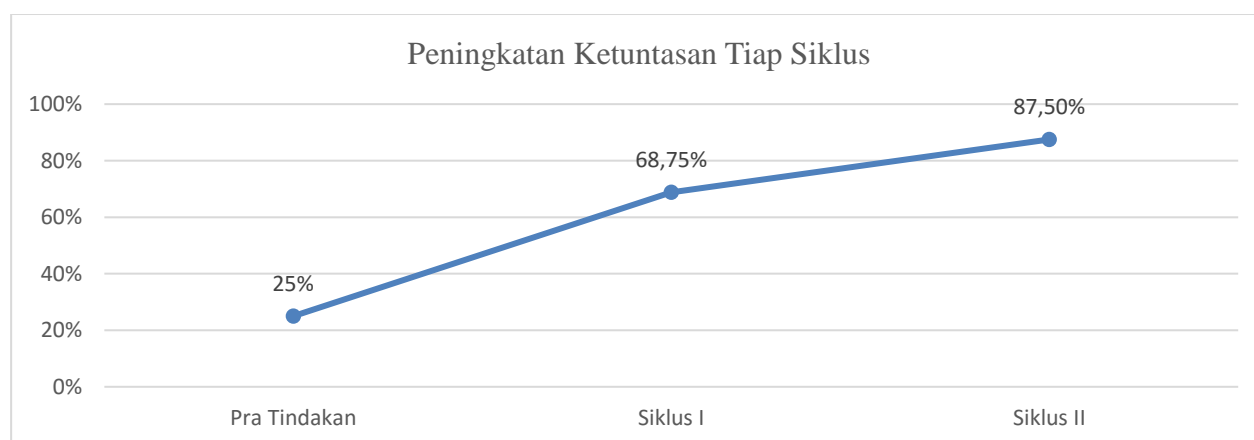
Berdasarkan observasi dan analisis data yang telah dilakukan, hasil pengenalan huruf melalui media lotto angka dapat dilihat hasilnya pada pratindakan diperoleh data dari 16 anak terdapat 12 anak sebesar 75% masih belum mampu sedangkan sisanya 4 anak (25%) sudah tuntas. Hal tersebut diamati ketika guru meminta mengikuti pembelajaran mengenal bilangan melalui media lotto angka. Hasil observasi selama siklus I yang telah dilaksanakan pada anak kelompok A mengenai pengenalan huruf diperoleh data dari 16 anak terdapat 5 anak (31,25%) masih belum mampu

sedangkan sisanya 11 anak (68,75%) sudah tuntas. Sedangkan untuk siklus ke II terlihat adanya peningkatan yaitu anak memperoleh persentase peningkatan sebesar (87,5%) atau sekitar 14 anak, hal tersebut dikarenakan anak sudah tuntas memenuhi kriteria ketuntasan dari penilaian dari masing-masing indikator, yaitu: membilang 1-10 dan mencocokkan bilangan dengan lambing bilangannya. Sementara sisanya yaitu 2 anak atau sekitar (12,5%) masih belum mampu mendapatkan nilai tuntas. Hasil ketuntasan anak kelompok A dalam mengenal bilangan tersebut dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Ketuntasan Mengenal Bilangan pada Anak Kelompok A RA Al Islam 2 Surakarta

Ketuntasan	Pratindakan		Siklus I		Siklus II	
	Fi	%	Fi	%	fi	%
Tuntas	4	25%	11	68,75%	14	87,5%
Belum Tuntas	12	75%	5	31,25%	2	12,5%

Data rekapitulasi pada Tabel 1 dalam pengenalan huruf dapat digambarkan seperti pada gambar 1 sebagai berikut:



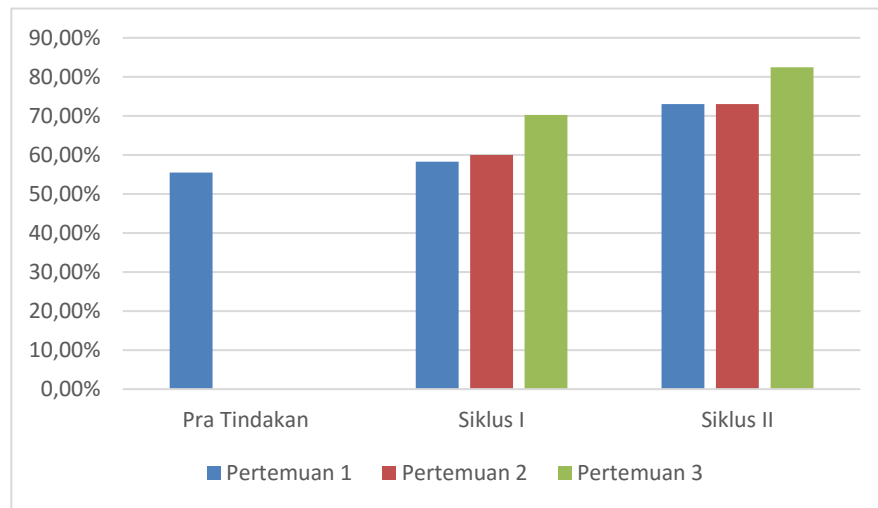
Gambar 1. Grafik Nilai Ketuntasan Mengenal Bilangan Anak pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

Adanya peningkatan dari setiap siklus tidak lepas dari peran kinerja guru pada saat melakukan tindakan disetiap pertemuannya. Berdasarkan hasil pengamatan selama proses penelitian, terdapat peningkatan pula pada kinerja guru. Peningkatan kinerja guru dapat dilihat pada Tabel 2. sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase Peningkatan Kinerja Guru Pratindakan, Siklus I, Siklus II

Pratindakan	Siklus I			Siklus II		
	Pert I	Pert II	Pert III	Pert I	Pert II	Pert III
55,5%	58,35%	60%	70,25%	73%	73%	82,5%

Berdasarkan Tabel 2 diatas maka dapat disajikan dalam Gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Persentase Kinerja Guru dalam Pratindakan, Siklus I, Siklus II

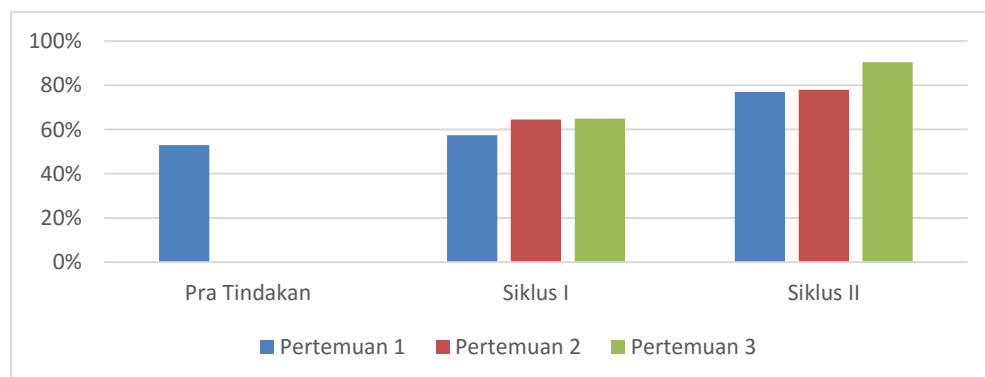
Berdasarkan pada Tabel 2 dan Gambar 2 terdapat peningkatan pada kinerja guru pada saat pembelajaran pengenalan bilangan melalui media lotto angka. Selain itu berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada saat proses tindakan dengan adanya peningkatan kinerja guru secara tidak langsung mempengaruhi peningkatan aktivitas anak dalam belajar.

Peningkatan aktifitas anak dalam belajar disajikan pada Tabel 3 berikut ini:

Tabel 3 Peningkatan Penilaian Aktivitas Anak Pratindakan, Siklus I Siklus II

Pratindakan	Siklus I			Siklus II		
	Pert I	Pert II	Pert III	Pert I	Pert II	Pert III
53%	57,5%	64,5%	65%	77%	78%	90,5%

Berdasarkan Tabel 3 di atas maka dapat disajikan dalam gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 3 Penilaian Aktivitas Anak Pratindakan, Siklus I, Siklus II

Berdasarkan Tabel 3 dan Gambar 3 didapatkan bahwa aktivitas anak dalam pembelajaran memperoleh hasil yang meningkat, hal ini terlihat dari penerimaan dan penguasaan materi dalam pembelajaran dari setiap siklusnya semakin bertambah baik. Dapat disimpulkan dari beberapa

teori dan data yang telah diuraikan, bahwa penerapan media lotto angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak. Hal tersebut terbukti dengan peningkatan hasil belajar anak setiap pertemuan pada siklus I dan siklus II.

PENUTUP

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari tiga pertemuan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media lotto angka ini dapat meningkatkan pengenalan huruf pada anak kelompok A RA Al Islam 2 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016. Sehingga berdasarkan hal tersebut, media lotto angka dapat digunakan sebagai salah satu media untuk mengatasi masalah pembelajaran khususnya mengatasi kesulitan belajar mengenal bilangan pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dali, S. (1980). *Berhitung Sejarah dan Pengembangannya*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Eliyawati, C. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sujiono. (2008). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suryaningrum, M. (2012). *Pengaruh Media Lotto Warna dan Bentuk Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di RA Al Islam Jetis Dagangan*. Madiun: Jurnal Vol. 1, No. 1.
- Samsudin, B. (2007). *Kamus Matematika Bergambar (Grasindo)*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana.

